

博士学位論文

内容の要旨および審査結果の要旨

令和5年5月

長岡造形大学

はしがき

本書は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条の規定による公表を目的として、令和5年3月17日に本学において博士の学位を授与した以下の者の論文内容の要旨および論文審査の結果の要旨を収録したものである。

学位の種類	学位記番号	ふりがな 氏名	論文題目
博士（造形）	甲第3号	たけまる 竹丸 草子	コーディネーターの場づくりの視座と意味生成 －アーティストワークショップを事例として－

氏名	竹丸 草子
学位の種類	博士（造形）
学位記番号	甲第3号
学位授与年月日	令和5年3月17日
学位授与の条件	学位規則第4条第1項該当
学位論文題目	コーディネーターの場づくりの視座と意味生成 －アーティストワークショップを事例として－
論文審査委員	主査 渡邊 誠介 長岡造形大学教授 副査 茂木 一司 跡見学園女子大学教授 副査 板垣 順平 長岡造形大学助教 副査 小松 佳代子 長岡造形大学教授

審査結果の要旨

本研究は、これ迄実践知としては認識はされていても、具体的なメカニズムなどについてはブラックボックス化されていたアーティストワークショップにおけるコーディネーターの役割について論述している。コーディネーターの視座から〈場の生成〉という新しい概念を付加したところに新規性があり、論文もこの文脈でよくまとまっている。今後のコーディネーターの社会的位置付けや役割をどう発展させるかという最終試問にも、申請者の立場を誠実に反映した回答であり、今後の活躍に期待したい。以上のことから、審査員全員一致で合格と判断した。

審査員の審査評を以下に示す。

(主査 渡邊誠介)

本論文は著者の自己の教育系ワークショップデザイナーの経験から生まれたアーティストワークショップ時のコーディネーターが生み出す〈場〉に着目し、いかにしてその場が生成され、そのプロセスがステークホルダー(教師、アーティスト等)に与えた相互作用を詳細な参与観察分析からコーディネーターの実践知を明らかにしている。

今までアーティストワークショップ研究は内容・方法論やワークショップにおける子どもの変容やファシリテーターの役割に関する論考はあった。しかし、本研究が着目する〈場〉の効用に着目している部分に本研究の新規性がある。これまでワークショップ環境において全体をホールドするコーディネーターの機能・役割を明らかにしたものはなく評価できる。

(副査 茂木一司)

本論文は著者の自己の教育系ワークショップデザイナーの経験から生まれたアーティストワークショップ時のコーディネーターの欠落とその機能の重要性に鑑み、学びの出来事が立ち上がり、醸成・省察され、循環する「(学びの)場」に着目し、ステークホルダー(教師、アーティスト等)のインタビューやワークショップの参与観察の詳細な(エピソード記録)分析から生みだされたデータに基づき、コーディネーターの実践知(総合力)を明らかにしたものである。今までアーティストワークショップ研究は内容・方法論やワークショップにおける子どもの変容に関する論考は多く見られたが、場づくりに着目し、全体をホールドするコーディネーターの機能・役割を明らかにしたものはなく高く評価できる。さらに質的評価論である MSC (Most significant change) 評価の試行によって定量的評価の難しいアート活動に新しい評価の観点を導入する可能性を拓いたことも評価できる。

さらに、本論文は単なるワークショップの場におけるコーディネーターの事例研究を超えて、専門性重視によって分断化した近代社会に専門間をつなぎ、全体を調整する「コーディネーター」の存在意義／必要性を明らかにし、今後の社会構築における学び(教育哲学)の方向

性を示唆したことは高く評価できる。以上のような点を踏まえ、本論文を博士論文と認定する。

(副査 板垣順平)

当該研究は、これまで経験的に語られてきたワークショップコーディネーターの役割やその実践知について、これまでに取り組んできたアーティストワークショップを対象として、エピソード記述と F2LO モデルによる分析、MSC による評価などを行いながらその理論化や体系化が試みられているほか、従来のコーディネーターにかかる既往研究では詳述が困難であった実践者（コーディネーター）の視点による場づくりの論考など、博士論文としての新規性や独自性が見られる。一方で、博士論文ではワークショップの実施によって得られた参加者の反応や効果などが随所に記載されているが國領の蓋然性のマネジメントのように、実践者の視点だからこそ描けるワークショップの必然的なアウトカムと偶然に生まれる創造的な現象を創発させるための仕掛けの境界やその構造までを取り上げるとなお、コーディネーターの実践知に厚みを持たせることができたのではないかと考える。ただし、これは研究の評価を下げるものではないため、今後の研究課題としていただきたい。上記結果から申請者の博士研究は合格点に値すると判断する。

(副査 小松佳代子)

提出論文は、アーティストワークショップにおいて、コーディネーターが働かせている実践知を、場に内在する視点から具体的に明らかにしたものである。実践現場に立つコーディネーターの視座と場づくりの内実を、申請者自身が実践してきたワークショップの事例に即して具体的に論じている。「エピソード記述」によって、ワークショップの場に関わる人々の情動が動く「接面」を見て取り、現場で生じた出来事の質感を逃すことなくその意味を捉えようとしている。一方、同じ場面を F2LO モデルというワークショップの分析モデルを用いて整理することで、コーディネーターの場づくりによってワークショップに関わる人々の関係構築がなされていく実態が明らかにされる。さらに、結果を予想しがたく常に流動するワークショップにおける出来事の意味を問うために、Most Significant Change という参加型評価と関係者に対するインタビューを行う。その結果、アーティストがコミュニティに入ることでコミュニティ自体が既存の価値観から抜け出て新たな展開へ向かう効果が明らかになった。これまで暗黙化されてきたコーディネーターの実践知を明示し、その場づくりによってコミュニティに変容をもたらす効果も明らかにした優れた論文である。

論文内容の要旨

本論文は、アーティストワークショップ（以下 WS）におけるコーディネーターの実践知とはいかなるものかを考察し、コーディネーターの場づくりの視座とそのふるまいによって〈場〉に起こることの意味を明らかにしたものである。これまでのコーディネーター観にコーディネーターの場づくりという概念を付加し、従来のコーディネート論を拡張することを目的として、〈場〉に内在する実践者の立場からその〈場〉で起こっている出来事を検討した。それによって出来事の意味を見出すと共に、コーディネーターの場づくりの視座を示した。本論文は序章と結章を前後に置き、全III部で構成されている。

第I部（第1章・第2章・第3章）では、本論文の基礎となる理論と研究方法について検討した。第1章では、コーディネーターの場づくりを論じる上で土台となるコーディネーターが捉える〈場〉の概念について示した。コーディネーターが対峙する〈場〉は、構成要素を内包し、構成要素は相互作用が起きている状態となっている。

第2章では、コーディネーターの場づくりの実践知を明らかにする研究方法について検討した。コーディネーターの実践知は〈場〉に外在的に関わる位置からは見えにくい。よって〈場〉に内在するコーディネーターの視点から関与観察を可能にする鯨岡峻の提唱するエピソード記述を採用した。本論文ではコーディネーターが関わる「接面」において、内在的に関わる人々の情動を間主観的に分かり、対人関係の有り様をエピソードとして掬い取ることで、〈場〉の内実を描き出した。

第3章では、〈場〉の構成要素の関係性の変容を捉える研究方法を検討した。本論文ではWSの分析単位であるF2LOモデルを採用し、エピソード記述と合わせて論じた。

第I部で基礎理論と研究方法を検討したうえで、第II部（第4章・第5章）では2つの実践事例における具体的な出来事をエピソード記述とF2LOモデルで分析・考察した。1つ目は子ども園で行った触覚による彫刻鑑賞のWSである。鑑賞の様子のエピソード記述から、子ども達が遊びと「溶解体験」によって彫刻の世界に没入し、彫刻家と彫刻作品の関係性に関係するという鑑賞態度を読み取ることができた。

2つ目の事例は、太鼓と身体表現のWSである。本WSは、即興音楽家と子ども達が一緒に太鼓を演奏し、音に合わせて身体表現をする内容であった。本事例からは、園の日常では負の行動として認識されていた園児の耳塞ぎポーズを、アーティストが表現に変えてしまうエピソードが抽出された。アーティストの行為によって、園全体に認識のパラダイム転換という大きな変化が起こっていたことが明らかになった。

この2つの事例をF2LOモデルで分析した結果、WSの<場>においてアーティスト(A)は、ファシリテーター(F)、学習者(L)、オブジェクト(WSの活動主体:O)のどの役割にもなるという「自由なふるまい」をしていることが示された。このアーティストの「自由なふるまい」は、<場>での学習者の相互触発を促しておりWSの<場>において非常に重要な動きであることが明らかになった。

さらにアーティストがオブジェクトに位置づく時、<場>ではファシリテーターの不在が起こっていることも示された。この時コーディネーターは、アーティストの「自由なふるまい」を保障し、ファシリテーターの不在を補完することで、学習者たちができるだけ速やかにオブジェクトをめぐる相互触発的なサイクルを動かし始めるよう支援をしていることも明示された。この事例研究で示されたのは、コーディネーターの場づくりとは<場>の構成要素に相互作用が起こることを促し、その<場>を醸成していくことであった。

加えてコーディネーターは、エピソードの切り出しをWS進行中に暗黙的かつ連続して行い、<場>をホールドしていることも示された。コーディネーターは常に事象全体(地)から構成要素の情動を間主観的に分かり、自分の経験や理論等に基づいて、「接面」という「図」を切り出している。これが本論文が示したコーディネーターの視座である。

第Ⅲ部(第6章・第7章)では、事業体とプロジェクトの関わりを考えるためにMost significant change手法による評価活動を試みた。福祉事業所での評価活動では、職員と利用者が支援する／されるという枠を乗り越えた新しい関係性の構築という価値を見出した。また、評価活動のインタビューにおいて、アーティストのわからなさがコミュニティの変容に意味を持つことも示された。

本論文が明らかにしてきたコーディネーターの視座とは、時間経過と共に進んでいく全体の流れの中から、そこにいる人・モノ・コトをつなぎ、調整し、まとめ、人々に変容が起きる場づくりができるための重要な出来事を適切に抽出し判断できることであった。本論文で見えた景色は、コーディネーターの視座そのものである。

本論文で明らかになったコーディネーターの場づくりの視座は、従来のコーディネート概念を拡張する。この時、コーディネーターの場づくりが人々の関係性をつなぎ、人々がそれぞれに自分の世界を拡張できるようになる。本論文が、そのような<場>が様々な一助となることを願う。